Volume 7 Issue 5 (2023) Pages 6074-6084
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Website Bagi Guru PAUD

Upik Elok Endang Rasmani✉
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4935

Abstrak
Multimedia pembelajaran interaktif adalah solusi yang tepat dan cocok diterapkan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran didalam kelas dalam super smart era. Kemudahan lain yang dirasakan guru guru dapat mempersiapkan materi untuk pembelajaran didalam kelas tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Peneliti menemukan masalah di lapangan dan menemukan bahwa penerapan multimedia pembelajaran interaktif pada pendidikan anak usia dini masih belum optimal. Tujuan penelitian ini untuk memberikan alternatif multimedia pembelajaran interaktif bagi guru PAUD yaitu melalui website Educastudio. Peneitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Partisipan yang terlibat sebanyak 30 orang guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 70% guru setuju bahwa website *Educa Studio* sesuai untuk dimanfaatkan sebagai multimedia pembelajaran interaktif bagi anak usia dini karena menyediakan berbagai video, permainan, lagu, cerita maupun lembar kerja bagi anak usia dini sehingga memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas dan membuat peserta didik menjadi semangat dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas.
kata kunci: *educa Studio; Guru PAUD; Multimedia Pembelajaran Interaktif; Pemanfaatan Website.*

Abstract
Interactive learning multimedia is a suitable solution for teachers to implement in-class learning in the super-intelligent era. Another convenience teachers feel is that they can prepare materials for learning in the classroom without being limited by space and time. Researchers found problems in the field and found that the application of interactive learning multimedia in early childhood education still needs to be improved. The purpose of this research is to provide an alternative interactive learning multimedia for early childhood teachers, namely through the Educastudio website. This research was conducted using a quantitative approach with a survey method. The participants involved were 30 teachers. The results showed that 70% of teachers agreed that the Educa Studio website is suitable to be utilized as interactive learning multimedia for early childhood because it provides various videos, games, songs, stories, and worksheets for early childhood that make it easier for teachers to carry out classroom learning and make students enthusiastic and enthusiastic about participating in classroom learning activities.
Keywords: *educa studio; preschool teacher; interactive learning multimedia; website utilisation.*

Copyright (c) 2023 Upik Elok Endang Rasmani

✉ Corresponding author: Upik Elok Endang Rasmani
Email Address: upikelok@staff.uns.ac.id (Surakarta, Indonesia)
Received 30 June 2023, Accepted 29 October 2023, Published 29 October 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4935

Pendahuluan

Era *super smart* atau yang lebih sering kita kenal sebagai Era *Society* 5.0 yang diperkenalkan oleh Pemerintah Jepang merupakan suatu era dimana manusia berperan sebagai pusat dalam memanfaatkan teknologi. Indonesia saat ini telah bersiap dalam segala aspek kehidupan menuju era *super smart* ini (Hikmat, 2022). Salah satu aspek yang terdampak didalam era ini adalah aspek pendidikan. Semua jenjang pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan kemajuan zaman dan beradaptasi dalam penggunaan teknologi yang diterapkan pada saat pembelajaran didalam kelas. Tak terkecuali pendidikan anak usia dini yang juga dituntut untuk dapat menerapkan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran didalam kelas (Ruwaida & Setiasih, 2022). Dwi Nurani (2021) selaku analisis pelaksanaan kurikulum pendidikan direktorat sekolah dasar mengungkapkan bahwa "*Untuk menghadapi era society 5.0 ini satuan pendidikan dibutuhkan adanya perubahan paradigma pendidikan, dimana pendidik meminimalkan peran sebagai penyedia materi namun pendidik harus berperan sebagai fasilitator, tutor, penginspirasi dan pembelajar sejati yang memotivasi peserta didik*".

Strategi yang dapat diterapkan oleh guru pendidikan anak usia dini dalam menyambut era *super smart* ini yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang berbasis pada multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang terintegrasi menggunakan teknologi baik informasi maupun komunikasi yang dipadukan dengan pengalaman serta pengetahuan yang berharga bagi peserta didik (Rasmani et al., 2023). Disisi lain multimedia pembelajaran interaktif juga diartikan sebagai suatu program pembelajaran yang memadukan media audio visual berupa suara, gambar dan animasi yang terintegrasi dengan menggunakan bantuan perangkat elektronik seperti gadget maupun komputer (Rasmani et al., 2022). Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran pada saat dikelas mendukung terselenggaranya pendidikan yang sesuai dengan perkembangan era *super smart* (Indarta et al., 2022).

Multimedia pembelajaran interaktif menjadi solusi yang tepat dan cocok diterapkan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran didalam kelas dalam menyambut era *super smart* ini. Kemudahan lain yang dirasakan oleh guru yaitu guru dapat mempersiapkan materi untuk pembelajaran didalam kelas tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Salsidu et al., 2018). Kemudahan ini dipengaruhi oleh adanya aplikasi maupun sumber informasi yang dapat digunakan oleh guru secara praktis dan efisien dalam mempersiapkan pembelajaran dikelas. Melalui multimedia pembelajaran interaktif pelaksanaan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini menjadi lebih menarik, menyenangkan, kreatif dan inovatif (Pratama & Maulani, 2017). Hal ini membuat para siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas dikarenakan seolah-olah anak dapat merasakan secara langsung pembelajaran dihari itu dengan dukungan dari multimedia pembelajaran interaktif (Jasmy et al., 2020).

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif juga memberikan manfaat kepada anak yaitu dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak serta indera yang dimiliki oleh anak seperti indera penglihatan dan pendengaran sehingga memudahkan anak dalam mengikuti pembelajaran dihari itu (Juannita & Mahyuddin, 2022). Aplikasi multimedia pembelajaran interaktif yang sering digunakan oleh guru seperti aplikasi *Youtube*, aplikasi *Canva*, aplikasi *Kinemaster*, aplikasi *Prezi*, dan aplikasi *Scratch*. Kelebihan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yaitu memudahkan guru pendidikan anak usia dini dalam menyampaikan pembelajaran didalam kelas sesuai dengan kebutuhan dan perkembanga zaman yang semakin maju menuju era smart *society*. Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas serta meningkatkan kemampuan guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dikelas (Anisimova, 2020).

Effendi (2020) dalam penelitiannya, mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang akan bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik tentang materi shalat. Hasil penelitiannya menunjukan bahwa media yang dikembangkannya dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemahaman agama

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4935

islam yaitu tata cara melakukan shalat. Selanjutnya, Febiharsa (2018) dalam penelitiannya juga mengembangkan media pembelajaran interaktif tiga dimensi untuk pembelajaran materi lingkungan pada anak usia dini. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi bahan ajar guru sekaligus sumber belajar bagi anak usia dini. Fahira (2020) dalam penelitiannya juga mengkaji mengenai penggunaan aplikasi youtube dalam pembelajaran jarak jauh pada anak usia dini menunjukkan hasil bahwa aplikasi youtube mudah diakses oleh guru dan anak, namun disisi lain penggunaan aplikasi youtube pada pembelajaran jarak jauh kurang memberikan *feedback* bagi anak sehingga tidak dapat digunakan untuk mengukur perkembangan anak.

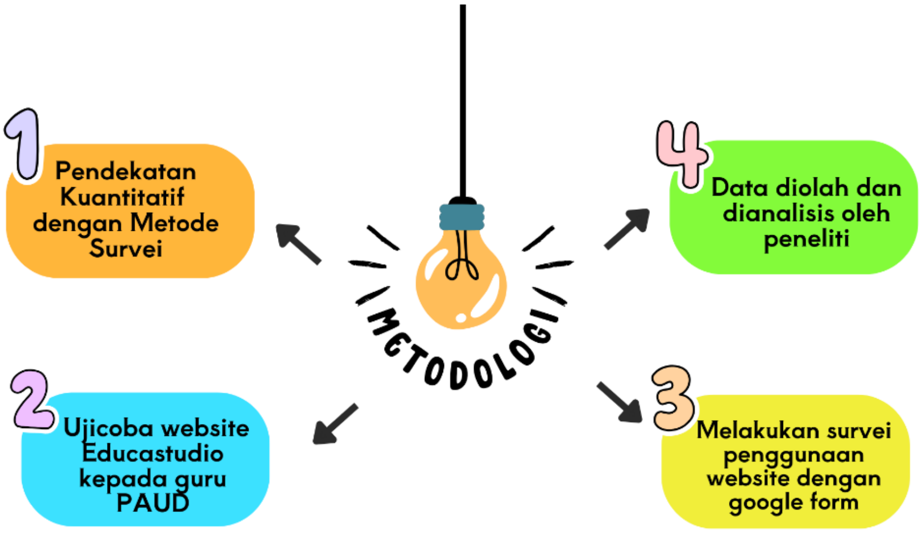
Kenyataan dilapangan menunjukan guru masih banyak menggunakan multimedia sederhana seperti *powerpoint,* media cetak, dan alat peraga edukatif bahkan lembar kerja anak dalam melaksanakan pembelajaran didalam kelas. Pelatihan terkait manajemen pembelajaran didalam kelas telah diberikan sekolah kepada guru. Namun hanya sedikit guru yang tertarik untuk mengaplikasikan pelatihan dengan baik, sedangkan guru yang lain masih merasa nyaman dengan cara lama. Hal ini juga dipengaruhi oleh sarana dan prasarana disekolah yang kurang mendukung pembelajaran dikelas. Sehingga guru lebih memilih menggunakan multimedia sederhana seperti yang digunakan sebelumnya pada saat pelaksaan pembelajaran didalam kelas. Disisi lain guru masih merasa lebih mudah mempersiapkan pembelajaran menggunakan multimedia sederhana dibandingkan dengan multimedia pembelajaran interaktif.

Permasalahan dilapangan yang muncul diidentifikasi peneliti dan didapati hasil bahwa penerapan multimedia pembelajaran interaktif pada pendidikan anak usia dini masih belum optimal dikarenakan masih banyak guru yang kurang memiliki kemampuan dalam penguasaan teknologi, masih terdapat guru yang nyaman menggunakan multimedia sederhana dibandingkan multimedia interaktif serta kurangnya sarana dan prasarana dari sekolah yang membuat guru belum dapat menerapkan multimedia pembelajaran interaktif didalam kelas. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan solusi penggunaan multimedia pembelajaran interaktif kepada guru yaitu dengan mengenalkan Website Educa Studio yaitu website berfokus pada pengembangan perangkat lunak pendidikan dan multimedia interaktif untuk anak-anak. Aplikasi ini telah tersedia di website berupa aplikasi maupun video pembelajaran yang memudahkan guru dalam menerapkan multimedia pembelajaran interaktif didalam kelas. Urgensi dari penelitian ini yaitu diperlukannya optimalisasi pelaksanaan multimedia pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan website Educa Studio yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas yang memudahkan guru dalam penyampaian materi serta dapat menciptakan suasana kelas yang semangat, agar peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, dimana peneliti melakukan optimalisasi multimedia pembelajaran interaktif yaitu dengan mengujicobakan penggunaan website Educa Studio kepada 30 guru pendidikan anak usia dini di Gugus II Aster Kota Surakarta. Sugiyono (2013) menyatakan bahwa metode survei dapat digunakan sebagai alat penelitian untuk mempelajari populasi besar dan kecil, data yang diteliti merupakan contoh dari data populasi, sehingga dapat dilihat prevalensi relatif, distribusi, hubungan antar variabel, sosiologi dan psikologi. Penelitian kuantitatif dengan metode survei adalah jenis penelitian yang menggunakan kuesioner atau instrumen serupa untuk mengumpulkan data dari responden dengan tujuan mendapatkan informasi tentang variabel yang diteliti. Kusioner dalam bentuk *google form* kemudian disebarkan oleh peneliti kepada guru PAUD di Gugus II Aster Kota Surakarta. Berikut gambar 1 yang menjelaskan alur penelitian:

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4935



Gambar 1. Alur penelitian

Data tersebut kemudian diolah dan dianalisis oleh peneliti. Berikut merupakan indikator yang digunakan dalam kuisioner penelitian:

Tabel 1. Instrumen Survei Penggunaan Website Educa Studio sebagai Multimedia Pembelajaran Interaktif

No	Indikator	Instrumen
1	Aspek Isi	1. Ketepatan materi yang ditampilkan
		2. Kesesuaian materi untuk anak usia dini
		3. Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami
		4. Keterbacaan tulisan
2	Aspek Kebermanfaatan	5. Kebermaknaan website dalam mendukung pembelajaran berbasis multimedia interaktif dikelas
		6. Penggunaan aplikasi yang dapat memfasilitasi guru dan mengembangkan kemampuan anak
3	Aspek Kualitas	7. Kemudahan penggunaan website bagi guru maupun anak usia dini
		8. Kejelasan pengoperasian website
		9. Kemudahan akses bagi guru

Hasil dan Pembahasan

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan program pembelajaran yang menggunakan kombinasi media audio visual (gambar, suara, dan animasi) secara sinergis dan dipadukan dengan dukungan perangkat komputer dan gawai untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas (Rahman et al., 2020). Multimedia pembelajaran interaktif sangat cocok digunakan oleh guru dan sekolah dalam menghadapi perkembangan era *super smart* khususnya dalam dunia pendidikan (Vanbecelaere et al., 2020). Selain itu, penggunaan multimedia pembelajaran interaktif juga memberikan memberikan dampak positif baik dari sisi guru maupun peserta didik. Bagi guru pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dapat memberikan bantuan dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kepercayaan diri guru dalam menyampaikan pembelajaran didalam kelas (Indah Septiani et al., 2020). Disisi lain, bagi peserta didik pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mencari dan memahami informasi yang diberikan oleh guru dengan lebih baik (Asysyura et al., 2023).

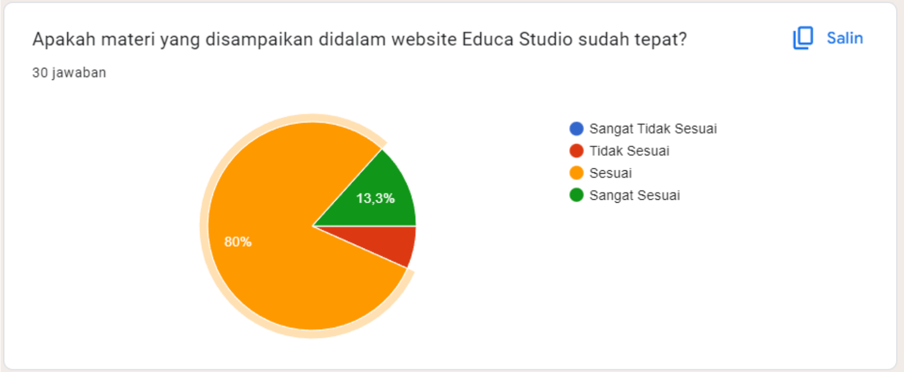
DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4935

Beraneka jenis multimedia pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru seperti aplikasi *youtube* untuk mencari video pembelajaran (Maziriri et al., 2020), aplikasi *canva* untuk mendesain poster pembelajaran (Sulasmi, 2022), aplikasi *scratch* untuk mendesain permainan guna mendukung pembelajaran didalam kelas (Papadakis, 2021), serta aplikasi *kinemaster* untuk menggabungkan video-video pembelajaran menjadi satu video yang utuh (Handoko, 2021). Dari semua aplikasi yang ada, guru masih mengharapkan adanya suatu aplikasi yang dikemas secara utuh untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran didalam kelas tanpa guru harus bersusah payah mencari dan menggabungkan materi yang ada sehingga guru hanya tinggal menggunakan aplikasi tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran didalam kelas yang sesuai dengan era *super smart*.

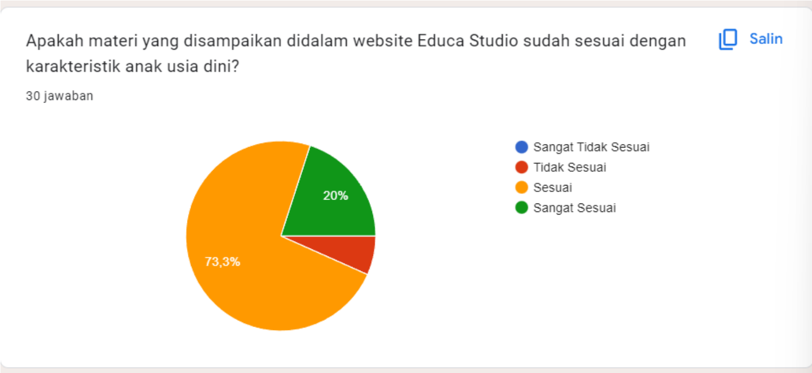
Negara diluar negeri sudah memfasilitasi guru pendidikan anak usia dini di negaranya dengan website yang mendukung pembelajaran berbasis multimedia interaktif seperti website *PBS Kids, Sesame Street, ABCmouse, National Geographic Kids, Funbrain, dan Starfall*, sebagian besar berasal dari Amerika Serikat (Roberts et al., 2016; Ruffin, 2013). Negara Korea Selatan juga mengeluarkan website yang dapat digunakan guru dalam mengaplikasikan multimedia pembelajaran interaktif bagi anak usia dini seperti website *Pororo, SmartStudy, KidsLoop,* dan *Pinkfonk* (Lee & Choi, 2018). Negara Singapura juga mengembangkan website dalam memfasilitasi guru untuk melaksanakan pembelajaran dikelas berbasis multimedia interaktif bagi anak usia dini dengan menyediakan website pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru seperti website *PlayKids, Duck Learning, Busy Bees,* serta *MindChamps* (Yahya et al., 2022). Negara Indonesia juga tidak kalah dalam mengembangkan website dan aplikasi dalam memfasilitasi guru pendidikan anak usia dini dalam melaksanakan pembelajaran didalam kelas berbasis multimedia pembelajaran interaktif seperti website *Edukasi Anak, Kidnesia, Ruang Guru, Cerita Anak Nusantara,* dan *Educa Studio* (Indrawan et al., 2022; Romansya et al., 2019; Setiawati, 2019; Shoumi, 2019).

Website multimedia pembelajaran interaktif yang disediakan oleh pengembang aplikasi pendidikan di Indonesia sudah disediakan secara gratis dan berlangganan. Namun dari sekian website pendidikan di Indonesia yang telah dijelaskan diatas, terdapat satu website yang menyediakan materi yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini yaitu website *Educa Studio.* Website ini menyediakan berbagai jenis aplikasi, permainan edukatif, e-book, dan konten pendidikan interaktif lainnya yang dirancang khusus untuk anak-anak (Kartini et al., 2021). Tujuan dari EducaStudio adalah menggabungkan pendidikan dengan teknologi yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain. Namun sayangnya website ini masih belum banyak dikenal oleh guru sebagai suatu opsi dalam membantu pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Maka dari itu peneliti meneliti melihat peluang untuk dapat membantu guru pendidikan anak usia dini untuk dapat menerapkan multimedia pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan website karya anak bangsa agar semakin dikenal oleh pendidik maupun masyarakat secara luas.

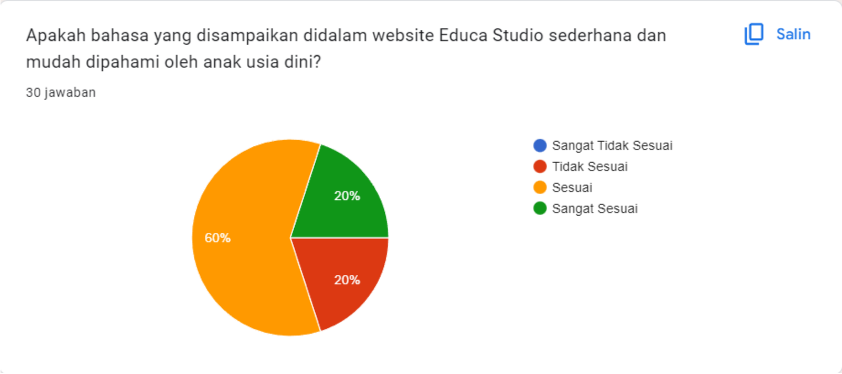
Peneliti melakukan ujicoba aplikasi untuk melihat optimalisasi pemanfaatan website *Educa Studio* sebagai solusi dalam penerapan multimedia pembelajaran interaktif bagi guru pendidikan anak usia dini dalam melaksanakan pembelajaran didalam kelas. Uji coba dilakukan kepada 30 guru di Gugus II Aster Kota Surakarta. Uji coba diawali dengan memperkenalkan aplikasi tersebut kepada guru yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pengoperasian website dan penerapan penggunaan website *Educa Studio* sebagai multimedia pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas. Peneliti kemudia menyebarkan kuisioner terkait dengan pemanfaatan website *Educa Studio* sebagai multimedia pembelajaran interaktif bagi guru pendidikan anak usia dini. Gambar 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dan 10 adalah hasil kuisioner pemanfaatan website *Educa Studio* sebagai multimedia pembelajaran interaktif bagi guru pendidikan anak usia dini yang dikumpulkan peneliti melalui *google form.*



Gambar 2. Ketepatan Materi yang Ditampilkan



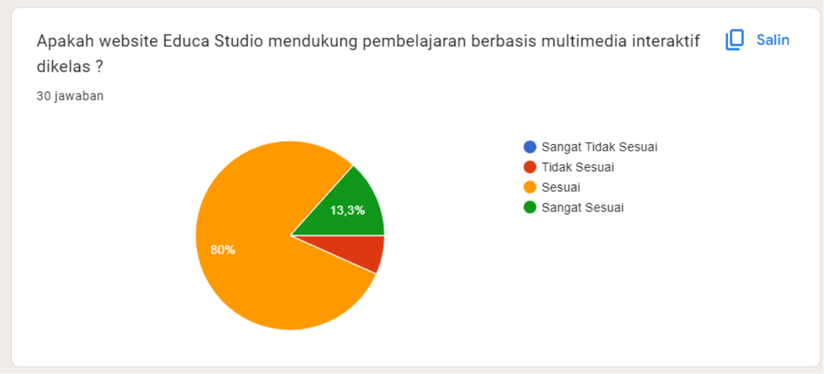
Gambar 3. Kesesuaian Materi Untuk Anak Usia Dini



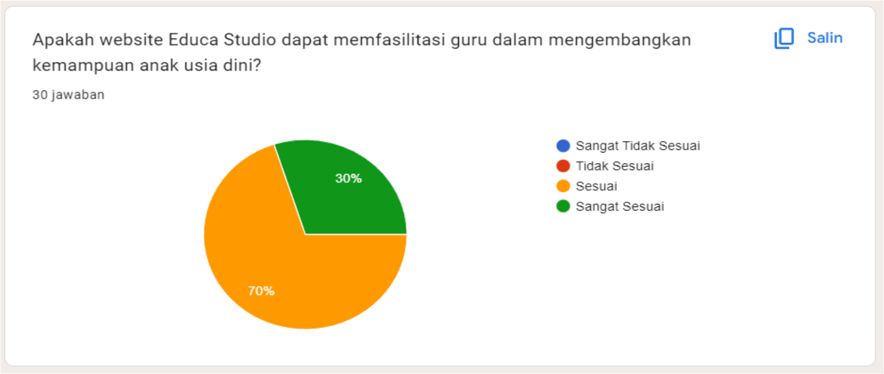
Gambar 4 Bahasa Yang Sederhana dan Mudah Dipahami

Gambar 5. Keterbacaan Tulisan

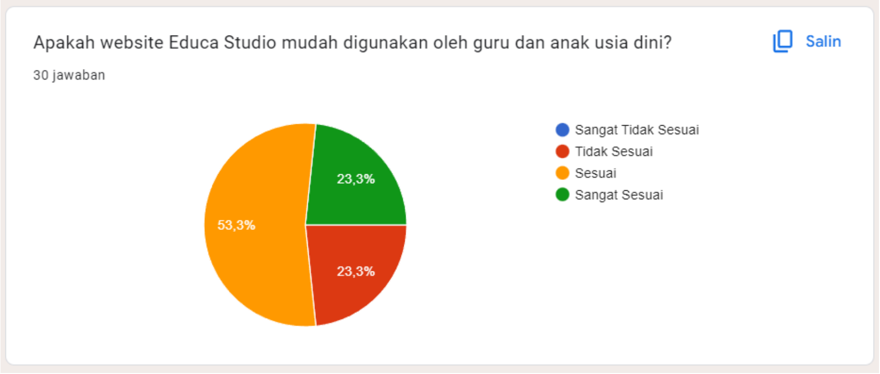
DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4935



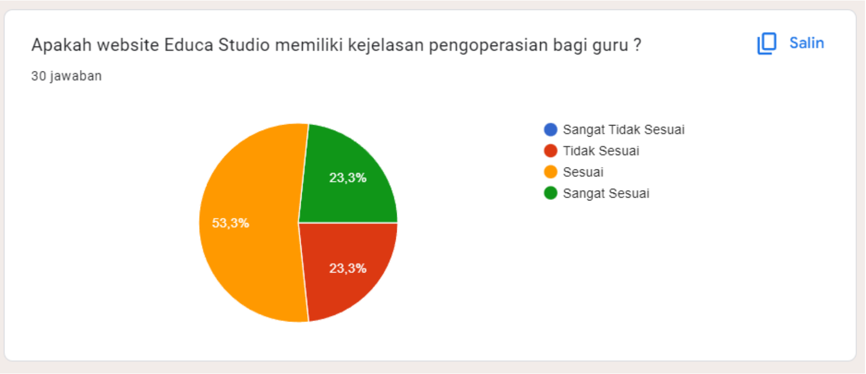
Gambar 6. Kebermaknaan Website Dalam Mendukung Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dikelas



Gambar 7 Ketepatan Cakupan Materi Untuk Anak Usia Dini

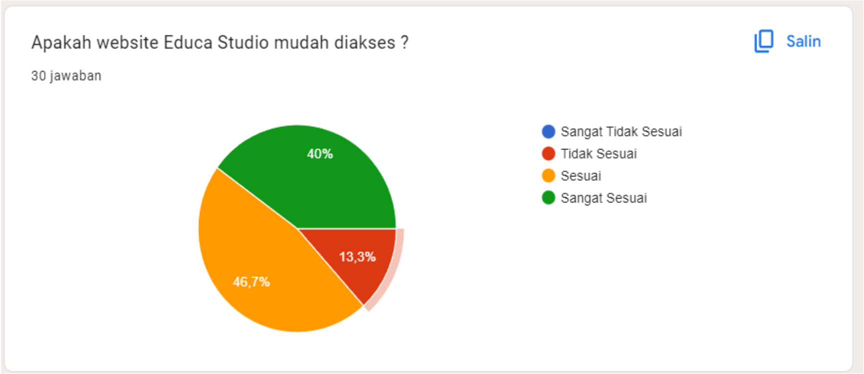


Gambar 8. Kemudahan Penggunaan Website



Gambar 9. Kejelasan Pengoperasian Website

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4935



Gambar 10. Kemudahan Akses Website

Hasil penilaian website *Educa Studio* yang dilakukan oleh guru berdasarkan hasil survei menunjukkan ketertarikan guru dalam menggunakan website *Educa Studio* sebagai multimedia pembelajaran interaktif. Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata survei yang menunjukkan lebih dari 70% guru mengatakan bahwa website ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas sebagai multimedia pembelajaran interaktif. Website ini juga menyediakan berbagai jenis bentuk multimedia pembelajaran interaktif baik dalam bentuk video pembelajaran, permainan untuk anak, lagu, beragam cerita dan juga lembar kerja yang dapat digunakan bagi guru dalam memberikan permainan kepada anak dalam bentuk cetak. Kemudahan-kemudahan yang disediakan ini dapat dimanfaatkan oleh guru secara optimal dalam mendukung penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam pendidikan anak usia dini.

Maharani (2015) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif sangat bermanfaat membantu terlaksananya pembelajaran dikelas. Hal ini disebabkan karena multimedia pembelajaran interaktif mampu mendistribusikan informasi baik dalam bentuk verbal, audio maupun visual kepada peserta didik. Pada dasarnya pembelajaran didalam kelas merupakan suatu proses komunikasi antara guru dengan peserta didik. Diharapkan dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat merangsang kemampuan yang dimiliki peserta didik terkhususnya pada anak usia dini yang meliputi enam aspek perkembangan yaitu aspek bahasa, kognitif, seni, nilai agama dan moral, sosial emosional maupun fisik motoric. Nur Jannah (2020) juga menjelaskan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif juga dapat menstimulasi pikiran, perhatian, perasaan dan kemajuan proses belajar peserta didik.

Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dalam hal ini website *Educa Studio* merupakan suatu upaya yang dapat dilakukan guru dalam menerapkan pembelajaran didalam kelas bagi anak usia dini yang sesuai dengan kemajuan zaman dalam menyambut Era *Super Smart* yang memusatkan semua kegiatan manusia dan berbasis pada teknologi. Penelitian ini juga memiliki keterbatasan dimana hanya mengujikan pemanfaatan website *Educa Studio* sebagai salah satu bentuk multimedia pembelajaran interaktif bagi guru PAUD dalam melaksanakan pembelajaran dikelas. Diharapkan melalui penelitian ini website *Educa Studio* yang merupakan salah satu pengembang multimedia pembelajaran interaktif untuk anak usia dini di Indonesia dan para peneliti lain dari bidang teknologi informasi dan pendidikan anak usia dini dapat selalu mengembangkan dan mencetuskan multimedia pembelajaran interaktif bagi guru dan anak usia dini sehingga dapat membantu dan memudahkan guru dalam mendukung kegiatan belajar mengajar dikelas yang berbasis teknologi. Sehingga anak-anak dapat semakin aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4935

Simpulan

Multimedia pembelajaran interaktif menjadi solusi yang tepat dan cocok diterapkan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran didalam kelas dalam menyambut era super smart ini. Kemudahan lain yang dirasakan oleh guru yaitu guru dapat mempersiapkan materi untuk pembelajaran didalam kelas tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Salah satu multimedia pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pendidikan anak usia dini yaitu website *Educa Studio*. Dimana didalam website ini menyediakan berbagai macam multimedia pembelajaran interaktif bagi anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 70% guru di Gugus II Aster Kota Surakarta setuju bahwa materi yang disajikan dalam website tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan sangat membantu serta memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas berbasis multimedia pembelajaran interaktif yang sesuai dengan perkembangan zaman menuju Era *Super Smart* dimana teknologi sudah tersedia dan guru tinggal menggunakan dan menyesuaikan penggunaan website sesuai dengan kebutuhan.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada LPPM UNS dan segenap keluarga besar program studi PG PAUD UNS atas dukungan yang telah diberikan baik moral maupun material kepada tim penliti.

Daftar Pustaka

Anisimova, E. S. (2020). Digital literacy of future preschool teachers. *Journal of Social Studies Education Research,* 11(1), 230–253. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1251924.pdf

Asysyura, F., Adnan, A., & Faisal, F. (2023). The Effect of Interactive Multimedia on Students' Cognitive Learning Outcomes on System Materials. *BIODIDAKTIKA: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya.* 18(1), 1-9. http://dx.doi.org/10.30870/biodidaktika.v18i1.17808

Fakhriyah, F. N. (2020). Media Youtube Sebagai Sarana Pemerolehan Bahasa B2 Anak Usia 3-5 Tahun (Studi Kasus Dua Orang Anak). *Kadera Bahasa*. 12(1), 48-57 https://doi.org/10.47541/kaba.v12i1.111

Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*. 1(1), 75-84. https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590

Handoko, A. (2021). Pemanfaatan Kinemaster sebagai Aplikasi Pembuatan Iklan Video Bagi Pengelola dan Pendidik PKBM. *Jurnal Desain: Kajian Bidang Penelitian Desain*, 1(1), 14–24. http://dx.doi.org/10.33376/jdes.v1i1.968

Hikmat, H. (2022). The Readiness of Education in Indonesia in Facing The Society Era 5.0. *Jurnal Basicedu*. 6(2), 2953–2961. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2526

Indah Septiani, A. nisa N. S., Septiani, I., Rejekiningsih, T., Triyanto, & Rusnaini. (2020). Development of interactive multimedia learning courseware to strengthen students' character. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267-1279. https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267

Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(2), 3011-3024. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589

Indrawan, A., Amaliasari, D., & Valdiani, D. (2022). Pengaruh Terpaan Tayangan Youtube Ruang Guru Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. J*urnal Penelitian Sosial Ilmu Komunikasi*. 6(1), 37-46. https://doi.org/10.33751/jpsik.v6i1.5316

Jannah, N. I. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 4(1), 54–59. https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135

Jasmy, M., Rahman, A., Ali, M., & Sinau, M. T. (2020). 21st Century Learning in Rural Preschools:Development of Early Literacy. *Global Conferences Series: Social Sciences, Education and Humanities (GCSSSEH)*. 4, 415-423. https://doi.org/10.32698/GCS-04319

Juannita, E., & Mahyuddin, N. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3300–3313. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2246

Junius Effendi, M., & Yusmiarti, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada PAUD TKaud Tk Bunaya. *Jurnal Informatika.* 10(1), https://www.ejournal.lembahdempo.ac.id/index.php/AMIK-JI/article/view/192

Kartini, A., Nurwahidah, L. S., Loekman, A., Misbah, D., & Hidayatulloh, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Marbel Membaca Permulaan Educastudio Berbasis Android Untuk Menunjang Pembelajaran Jarak Jauh. *ARSY : Jurnal Aplikasi Riset Kepada Masyarakat*. 2 (1), 61-70. https://doi.org/10.55583/arsy.v2i1.155

Kemendikbud, pengelola web. (2021). Menyiapkan Pendidik Profesional Di Era Society 5.0. 03 Feb 2021. https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/menyiapkan-pendidik-profesional-di-era-society-50

Lee, C. S., & Choi, J. (2018). Early Childhood and Media Representation: How does South Korean Animation Pororo the Little Penguin Reproduce Patriarchal Family Ideology?. *Animation*. 13 (2). https://doi.org/10.1177/1746847718783643

Maharani, Y. S. (2015). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies.* 3(1), 31-40. https://www.learntechlib.org/p/209296/

Maziriri, E. T., Gapa, P., & Chuchu, T. (2020). Student perceptions towards the use of youtube as an educational tool for learning and tutorials. *International Journal of Instruction*, 13(2), 119–138. https://doi.org/10.29333/iji.2020.1329a

Papadakis, S. (2021). The Impact of Coding Apps to Support Young Children in Computational Thinking and Computational Fluency. A Literature Review. *In Frontiers in Education* (Vol. 6). https://doi.org/10.3389/feduc.2021.657895

Pratama, S., & Maulani, J. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2017(3), 132–137. https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/PPDU/article/view/8149/4201

Rahman, M. J. A., Sinau, M. T., & Ensimau, N. K. (2020). The level of readiness among rural school teacher in improving the language skills of preschool children by using the multimedia. *Universal Journal of Educational Research*. 8 (11A), 71-77. https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082109

Rasmani, U. E. E., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., Agustina, P., & Nazidah, M. D. P. (2022). Multimedia Interaktif PAUD dalam Perspektif Merdeka Belajar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.* 6 (5), 5397-5405. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2962

Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.* 7 (1), 10-16. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480

Roberts, J. D., Chung, G. K. W. K., & Parks, C. B. (2016). Supporting children's progress through the PBS KIDS learning analytics platform. *In Journal of Children and Media*. 10 (2), 257-266. https://doi.org/10.1080/17482798.2016.1140489

Romansya, C. B., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Perangkat Bergerak Ruang Guru dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer.* 3(9), 9222–9230. https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6377

Ruffin, B. (2013). Notional Geographic Kids. Library Media Connection.

Ruwaida, G. A., & Setiasih, O. (2022). Strategi Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Menghadapi era Society 5.0. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6 (5), 5406-5413. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.3028

Salsidu, S. Z., Azman, M. N. A., & Pratama, H. (2018). Trend Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Dalam Bidang Pendidikan Teknikal : Satu Sorotan Literatur. *Sains Humanika*, 10(3), 21–27. https://doi.org/10.11113/sh.v10n3.600

Setiawati, N. S. R. dan 2Mia. (2019). Aplikasi Pendidikan Online "Ruang Guru" Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial Dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. 3 (2), 241-246. https://doi.org/10.30743/bahastra.v3i2.3179

Shoumi, A. Z. (2019). Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL CENDEKIAWAN*. https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.5809

Sulasmi, E. (2022). Primary School Teachers' Digital Literacy: An Analysis On Teachers' Skills In Using Technological Devices. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*. 3 (2), 140-145. https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i2.81

Vanbecelaere, S., Van den Berghe, K., Cornillie, F., Sasanguie, D., Reynvoet, B., & Depaepe, F. (2020). The effects of two digital educational games on cognitive and non-cognitive math and reading outcomes. *Computers and Education*, 143(2020(April 2019), 103680. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103680

Yahya, M. A., Wahyuningrum, T., & Adi Prasetyo, N. (2022). Usability Testing pada Prototype Aplikasi Mobile PlayKids Menggunakan USE Questionnaire. *Journal of Applied Computer Science and Technology*. 3 (1), 169-178. https://doi.org/10.52158/jacost.v3i1.160